

Fakultät Soziale Arbeit

Hochschule Mittweida

**„Spiel in der Sozialen Arbeit. Sozialpädagogischer Sinn
und Nutzen von Spielen in der offenen
Jugendsozialarbeit.“**

wissenschaftliche Arbeit

zur Erlangung des akademischen Grades Bachelor of Arts

im Studiengang Soziale Arbeit

der Hochschule Mittweida

vorgelegt von:

Sebastian Kretschmar

Matr.-Nr.: 36768

21.08.2017

Erstleser: Dr. phil. Barbara Wedler

Zweitleser: Prof. Dr. phil. Matthias Pfüller

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Vorwort.....	3
1. Einleitung	4
2. Theoretische Betrachtungen zu Spiel als eigen-ständige Form sozialer Interaktion	6
2.1. Kulturanthropologische Annäherung an den Begriff Spiel	6
2.1.1 Spiel bei Johan Huizinga	7
2.1.2 Erweiterung des huizingaschen Spielbegriffs	10
2.1.3 Zusammenfassung des Spielbegriffs	12
2.2. Pädagogische Bedeutung von Spiel	14
2.3. Zusammenführung zu einem Spielbegriff, welcher für die Soziale Arbeit sinnvoll scheint.....	16
2.4 Fördermöglichkeiten von Spiel.....	17
2.5 Bedingungen für wirksame Spiele.....	19
3. Wirksames Spiel in der Sozialen Arbeit.....	22
4. Exemplarische Betrachtung einzelner Spiele	24
4.1 Erich Kästner – Detektivspiel	25
4.2 Action-Bound der Gedenkstätten Zeithain	31
4.3 Wirksamkeitsvergleich der vorgestellten Spiele	37
4.4 Pädagogische Konklusion der Betrachtungen	39
5. Fazit	40
Literaturverzeichnis	41

Vorwort

Die Idee, meine Bachelorarbeit zum Thema „Spiel in der Sozialen Arbeit. Sozialpädagogischer Sinn und Nutzen von Spielen in der offenen Jugendsozialarbeit.“ zu schreiben, entstand während meiner Praktika im „Erlebnishof Mohorn“ und bei dem „Spielmobil“ des Trägers „Outlaw“

Dort erfuhr ich, wie es möglich ist, Kinder von sich selbst zu begeistern und Abstand von den alltäglichen und schulischen Anforderungen zu gewinnen. Den Kindern wurden hier Räume geboten, sich frei von üblicher Kontrolle und Maßregelung erleben zu können um dadurch Entwicklungsprozesse anzustoßen, die jeweils nachhaltig waren.

Die angebotenen Workshops und Aktivitäten bei denen ich teilnehmen und letztlich auch vorbereiten konnte, bestanden neben Arbeiten mit Holz, Wandern und Zelten eben auch Spielen. Man konnte beobachten, dass die Kinder sehr gerne an den Angeboten zu Spiel teilnahmen und ein genauso großer Bedarf bestand, die eigene Kreativität auszuleben.

Es stellte sich mir die Frage, welche Konzepte und Hintergründe an Wissen und Erfahrungen diese scheinbare Leichtigkeit des Umgangs und Arbeitens mit den Kindern möglich machten.

Ich will mit meiner Bachelorarbeit herausfinden, welche Möglichkeiten das Spiel als eigenständige Methode bietet, und wie dessen Anwendung in der Jugendsozialarbeit idealerweise geschehen könnte. Genauso ist es mir für das spätere Arbeiten wichtig, theoretische Kenntnisse zum Spiel, verbunden mit dem pädagogischen Potential dieser, kennenzulernen und für die Zukunft nutzbar zu machen.

Die ursprüngliche Idee, im Rahmen dieser Bachelorarbeit ein eigenes Spiel zu entwerfen, musste ich leider verwerfen, da ich mit zunehmender Bearbeitung des Themas erkannte, dass das Vorhaben für den Umfang der Arbeit deutlich zu umfangreich wäre. Um aber dennoch die herausgearbeiteten theoretischen

Aspekte von Spiel als für die Praxis relevant darzustellen, habe ich mich entschieden, einen Wirksamkeitsvergleich zweier existierender Spiele anzustellen, um letztlich zu verdeutlichen, welche Potentiale Spiel als Methode besitzt, und was berücksichtigt werden sollte, um ein größtmögliches Förderpotential von Spiel auch umsetzen zu können.

1. Einleitung

Eine Hauptaufgabe der Sozialen Arbeit ist es, den Klienten Chancen zu ermöglichen, sei es zur Teilhabe an der Gesellschaft, zur Erweiterung persönlicher Kompetenzen oder zur Reflexion eigener Verhaltensmuster. In der offenen Jugendsozialarbeit geht es nicht zuletzt darum, den betreuten Jugendlichen in aktuellen Lebenslagen unterstützend zur Seite zu stehen. In der Sozialpädagogik ist es mittlerweile selbstverständlich, den Klienten auf Augenhöhe zu begegnen, diese in ihrer jeweiligen Lebenssituation wahrzunehmen und aktuelle Bedürfnisse und Interessen für die Arbeit als Grundlage zu nehmen. Wenn wir uns nun vor Augen führen, wie in der offenen Jugendsozialarbeit sinnvolle Angebote gestaltet werden können, so werden wir zwangsläufig zu der Erkenntnis kommen, dass es unabdingbar scheint, die Jugendlichen mit ihren Interessen und Wünschen zur Grundlage der Arbeit zu machen, denn offene Jugendsozialarbeit findet im Gegensatz zu anderen Bereichen der Sozialpädagogik primär freizeitgestaltend statt, das bedeutet, dass es nicht vordergründig um Förderung und Betreuung geht, sondern dass sich die Soziale Arbeit in diesem Falle auch als Freizeitangebot zu verstehen hat.

Dieser Ausgangspunkt gibt nun für uns vor, dass wir die Jugendlichen weder mit Förderangeboten überfordern, dadurch am Ende mögliche Motivation ausbremsen, aber auch nicht nur an der langen Leine ohne sozialpädagogische Intention betreuen sollten. Es gilt also, einen motivationsfördernden Mittelweg zu finden, der sich zwingend darauf aufbaut, dass er zwar Entwicklungen anstoßen

möchte, dieses aber eben während der Freizeit der Jugendlichen erreichen muss. Der Jugendsozialarbeiter kann somit nur etwas erreichen, wenn er die Freizeitthemen der Jugendlichen aufgreift, und damit sinnvolle Fördermöglichkeiten schafft, welche für die Jugendlichen Mehrwert generieren, ohne dabei aber den Anschein von Nicht-Freizeit zu erwecken.

Mit diesem Wissen im Hinterkopf gilt es also, Freizeitaktivitäten mit Mehrwert sozialpädagogisch zu nutzen. Was aber machen Menschen in ihrer Freizeit? Viele gehen ihren Hobbies nach, viele beschäftigen sich mit peerbedingten Interessen, die allermeisten aber wollen eine schöne Zeit verbringen, einen Ausgleich zum sonst vorgegebene Tagesablauf schaffen, welcher der eigenen Persönlichkeitsentwicklung förderlich ist. Was kann nun aber Ausgleich zum Alltag sein, was ist genauso real, unterliegt aber nicht den Mechanismen des Alltags, bestehend aus Schule, Ausbildung oder Arbeit, eben den alltäglichen Mühen des Lebens? Spiel!

Spiel ist etwas, was losgelöst vom Alltag zu betrachten ist, was einen ganz klaren Bezug zu Freizeit hat, was als eigene Form des sozialen Lebens erhebliches Potential auch für die Soziale Arbeit besitzt. Aber Spiel ist nicht gleich Spiel, es gibt vielfältige Formen und Arten von Spielen, welchen dennoch allen gewisse Gemeinsamkeiten zu eigen sind. Die vorliegende Arbeit wird sich aus dem nahezu unerschöpflichen Vorrat von Spielen auf die insbesondere für die Soziale Arbeit bedeutsamen Formen konzentrieren. Wie noch näher zu erörtern ist, sind dies größere, komplexere Spiele, welche für gewöhnlich im offenen Raum stattfinden, sogenannte Streetgames, welche, wie es zu zeigen gilt, durch ihre besonderen Eigenschaften erhebliches Potential für die Soziale Arbeit bieten.

Im Folgenden soll nun die besondere Bedeutung des Spiels herausgearbeitet, die Relevanz insbesondere für die offene Jugendsozialarbeit herausgestellt, um im Anschluss daran einen Vergleich der sozialpädagogischen Möglichkeiten von Spielen vorzunehmen.

Bevor nun aber die Potentiale von verschiedenen Spielen verglichen werden können, muss als allererstes dargelegt werden, was überhaupt das Besondere des Spiels ist, welche Potentiale diese bieten, welcherart die Soziale Arbeit von Spielen profitieren kann.

2. Theoretische Betrachtungen zu Spiel als eigenständige Form sozialer Interaktion

Jeder besitzt eine Vorstellung davon, was Spiel ist, welche Spiele überhaupt spielbar sind, wer spielt und wozu Spiel dienen könnte. Für viele ist Spiel etwas dem Späße dienendes, eine Freizeitbeschäftigung, welche weniger ernst als das sonstige Leben scheint. Auch werden Assoziationen auftauchen, welche Spiel mit Kindern in Verbindung bringen, als Gegenstück zur Arbeitswelt der Erwachsenen. Ebenso wird man auf Vorstellungen von Wettstreit, Gewinn und Niederlage, aber auch von Regeln stoßen, welche einen noch nicht fassbaren Spielbegriff füllen. Man wird auf gewisse konkrete Spiele stoßen, seien es Sportspiele, etwa das Fußballspiel, auf bekannte Gesellschaftsspiele, etwa Schach oder *Mensch Ärger Dich Nicht*, aber auch auf eher moderne Spielformen, etwa Computer- oder Handyspiele stoßen. Auf den ersten Blick ergibt sich hier kein einheitliches Bild, kein objektivierbarer Begriff von Spiel.

Um nun aber ein klares Verständnis vom Begriff, von der Besonderheit des Spiels zu bekommen, scheint es unumgänglich, sich mit theoretischen Betrachtungen zum Thema auseinanderzusetzen. Dazu wird nun der Blick auf gewissermaßen Klassiker der sozialwissenschaftlichen Betrachtung von Spielen gelenkt.

2.1. Kulturanthropologische Annäherung an den Begriff Spiel

Für den Beginn scheint es lohnenswert, einen kulturanthropologischen Blick auf Spiel zu werfen, da eine solche Betrachtung hinsichtlich der herauszuarbeitenden Besonderheiten von Spiel durchaus fruchtbar ist. Der kulturanthropologische Blick versucht herauszufinden, welche Bedeutung das

Spiel für die Entstehung und Ausformung von Kultur hat, sozusagen welchen globalen Mehrwert das Spiel für Gesellschaften besitzt. Schon der Ausgangspunkt dieser Sichtweise weist auf das ungeheure Potential von Spiel hin.

2.1.1 Spiel bei Johan Huizinga

Der wohl bekannteste klassische Theoretiker zu diesem Thema ist der niederländische Kulturanthropologe Johan Huizinga, welcher in seinem Essay *Homo Ludens* (dt.: der spielende Mensch) eine umfangreiche Definition des Spiels erarbeitet:

„Der Form nach betrachtet, kann man das Spiel also zusammenfassend eine freie Handlung nennen, die als "nicht so gemeint" und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raums vollzieht, die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft und Gemeinschaftsverbände ins Leben ruft, die ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben.“¹

Diese Definition Huizingas gilt es nun für das zu behandelnde Thema näher zu betrachten. Huizinga stellt in seinem Werk 6 Kennzeichen von Spiel heraus²:

1. Spiel ist freies Handeln

Zu diesem Kennzeichen sagt Huizinga, „befohlenes Spiel ist kein Spiel mehr“³. Selbstverständlich ist hier die notwendige Freiheit des Spiels in einem weiteren Sinne zu verstehen, wichtig ist an dieser Stelle die nicht vorhandene Funktion

¹ Huizinga 2001, S. 22

² Vgl. ebd. S. 16 ff.

³ Ebd. S. 16

der Handlung, das Spiel „wird nicht durch physische Notwendigkeit auferlegt und noch viel weniger durch sittliche Pflicht. Es ist keine Aufgabe. Es wird in der "Freizeit" gespielt.“⁴ An dieser Stelle ist bereits deutlich die Verbindung zum freizeitergänzenden Auftrag der Jugendsozialarbeit zu erkennen, aber auch eine Gefahr deutet sich hier an: Können pädagogisch genutzte Spiele noch Spiele im eigentlichen Sinne sein? Dazu später mehr.

2. Spiel ist nicht das eigentliche Leben

Huizinga stellt in seinem Essay heraus, dass Spiel erst durch das Heraustreten aus dem Alltag seine besonderen Potentiale entwickelt. Erst durch das Bewusstsein des Außergewöhnlichen bekommt Spiel eine jeweils einzigartige Bedeutung für die Spielenden. Dennoch ist dieser Unterschied von Spiel und Ernst, von Vergnügen und Notwendigkeit stets präsent, so dass eben durch diese Eigenschaft Spiel stets charakterisiert ist. Auch hier erkennt man, dass Spiel für die Soziale Arbeit als eben Nicht-Gewöhnliches besonders Potential bietet und insbesondere in der offenen Jugendsozialarbeit vor vielen anderen Förderansätzen deutliche Vorzüge besitzt.⁵

3. Spiel hat eigene räumliche und zeitliche Vorgaben/Begrenzungen

Spiele sind zudem dadurch gekennzeichnet, dass es eben eigene räumliche als auch zeitliche Vorgaben hat. Es gibt einen klaren Beginn, etwa der Pfiff zu Beginn eines Sportspieles, es gibt ein klares Ende, um beim Sport zu bleiben eine vorher festgesetzte Zeit, ein zu erreichendes Ergebnis oder einen Punktestand, nach welchem das Spiel erkennbar beendet ist. Selbstverständlich existieren je nach Spielform unterschiedlichste Rahmenvorgaben, aber dennoch ist allen Spielen eigen, dass es nachvollziehbare und festgelegte Grenzen gibt, die die Spieldauer eingrenzen. Auch dadurch wird der besondere Charakter des Spieles sichtbar, die Abgrenzung zum Nicht-Spiel deutlich. Bemerkenswert ist an dieser Stelle, dass durch jene Begrenztheit ein erneutes Spielen ermöglicht wird, dass Spiel wiederholt und somit mehrfach erlebbar wird. Neben dieser zeitlichen Trennung von Spiel und Nicht-Spiel ist die räumliche Abgrenzung ein

⁴ Huizinga 2001, S. 16

⁵ vgl. ebd. S. 16 f.

weiteres Merkmal von Spiel. Spiele finden in jeweils eigener Räumlichkeit statt, auf einem Spielfeld, in einem Spielraum. Das bedeutet nicht, dass das Spielfeld, der Spielraum keine Verbindung zum realen Leben, zur Normalität hat, es sagt vielmehr, dass Spiele eigene Sphären besitzen, die wiederum die Abgrenzung zum Nicht-Spielen verdeutlichen. Die jeweiligen Spielsphären kennzeichnen sich zudem dadurch aus, dass in diesen Räumen jeweils eigene Regeln gelten, welche das Spiel in seinem Verlauf und seinem Erleben maßgeblich beeinflussen.⁶

4. Spiel ist durch akzeptierte, bindende Regeln bestimmt

Damit ein Spiel spielbar wird, damit es zudem auch wiederholbar bleibt, besitzen Spiele klare Regeln, nachvollziehbare Ordnung und eindeutig definierte Strukturelemente. Diese notwendigen Regeln geben vor, was innerhalb der Spielsphäre möglich ist, wie ein Spiel gewonnen oder verloren wird. Diese Regeln sind für alle Spielenden bindend, nur wer diese Regeln beachtet und einhält, kann ein Spiel tatsächlich erfolgreich beenden. „Sobald die Regeln übertreten werden, stürzt die Spielwelt zusammen. Dann ist es aus mit dem Spiel. Die Pfeife des Schiedsrichters hebt den Bann auf und setzt die "gewöhnliche Welt" für einen Augenblick wieder in Gang.“⁷ Gäbe es diese Regeln und Ordnungselemente nicht, wäre das Handeln innerhalb der Spielwelt nicht nur ziellos, es wäre gar nicht erst als spielerisches Handeln zu erkennen. Erst durch das Akzeptieren und Einhalten der Regeln werden die Teilnehmer tatsächlich zu Spielenden, erst dadurch entsteht das Bewusstsein von Spiel als Betätigung einer natürlichen Person innerhalb einer außergewöhnlichen Sphäre.⁸

5. Spiel schafft Gemeinschaftsverbände

Das letzte Kennzeichen von Spiel besteht darin, dass Spiel in seinen bereits beschriebenen Besonderheiten dazu führt, dass die Spielenden eine Gemeinschaft eingehen, dass ein Wir-Gefühl entsteht, welches maßgeblich für

⁶ vgl. Huizinga 2001, S. 18 f.

⁷ Ebd. S. 20

⁸ Vgl. ebd. S. 20 f

den Erfolg eines Spieles verantwortlich ist. Dazu stellt Huizinga fest: „Die Spielgemeinschaft hat allgemein die Neigung, eine andauernde zu werden, auch nachdem ein Spiel angelaufen ist. Nicht jedes Murnelspiel oder jede Bridgepartie führt zur Bildung eines Klubs. Das Gefühl aber, sich gemeinsam in einer Ausnahmestellung zu befinden, zusammen sich von den anderen abzusondern und sich den allgemeinen Normen zu entziehen, behält seinen Zauber über die Dauer des einzelnen Spiels hinaus.“⁹ Hier ist deutlich erkennbar, dass Spiel insbesondere hinsichtlich der Förderung pro-sozialer Verhaltensweisen erkennbares Potential für die Soziale Arbeit, die offene Jugendsozialarbeit bietet.

Zu unserem Thema zusammenfassend lässt sich sagen, dass Huizinga eine äußerst umfassende Beschreibung von Spiel schafft, welche für eine Nutzung von Spiel in der Sozialen Arbeit hilfreich scheint. Durch die Arbeiten Huizingas wird ersichtlich, welche Kennzeichen Spiel als Kulturfaktor ausmacht, welche Potentiale Spiel bietet.

2.1.2 Erweiterung des huizingaschen Spielbegriffs

Neben der Ausführungen Huizingas ist der Blick auf den französischen Philosophen Roger Caillois, welcher in seinem Werk *Die Spiele und die Menschen* die Betrachtungen Huizingas fortführt und sinnvoll ergänzt, als auch auf den deutschen Philosophen Eugen Fink, der in seinem Werk *Grundphänomene des menschlichen Daseins* ebenso eine für die vorliegende Arbeit hilfreiche Ergänzung des huizingaschen Spielbegriffs anstellt.

Caillois folgt weitgehend Huizingas Definition, ergänzt diese aber um einen interessanten weiteren Aspekt. Er stellt heraus, dass Spiel neben den bereits aufgeführten Besonderheiten auch die Eigenschaft besitzt, potentiell zerstörerische Triebe in umrissene Bahnen zu lenken. Für ihn ist es offensichtlich, dass Spiel für ein kontrolliertes Ausleben menschlicher Triebe sorgt, welches unter Berücksichtigung der nötigen (Spiel-)Regeln dazu führt,

⁹ Huizinga 2001, S. 21

vereinfacht gesagt, dass möglicherweise ungünstige Eigenschaften des Menschen durch die eben bekannten Besonderheiten des Spiels soweit abgebaut werden, dass diese in der Nicht-Spiel-Welt keinen Schaden mehr anrichten können.¹⁰

„Die Spiele disziplinieren die Instinkte und zwingen sie zu einer institutionellen Existenz. In dem Augenblick, in dem sie ihnen eine formelle und begrenzte Befriedigung zugestehen, erziehen sie sie, befruchten sie und impfen die Seele gegen ihre Virulenz.“¹¹

Hier lässt sich erahnen, welche mögliche Funktion Spiele haben können, sie schaffen es, ein förderliches Zusammenleben außerhalb der Spielwelt zu begünstigen, indem sonst ungünstige Persönlichkeitskonstellationen durch die Spielwelt aufgelöst werden. Diese Ergänzung ist insbesondere für die sozialpädagogische Betrachtung des Nutzens von Spielen von nicht unerheblicher Bedeutung.

Neben Caillois bringt auch Eugen Fink zusätzliche Aspekte in die Beschreibung von Spiel. Fink beschreibt Spiel als ein Grundphänomen menschlichen Daseins (neben Eros, Arbeit, Herrschaft und Tod).¹² Er führt weiter aus, dass jenes Grundphänomen Spiel etwas ist, was jeden Menschen in der ein oder anderen Form umgibt, das Leben jedes Einzelnen von Spiel durchwirkt ist, es sich somit um eine Handlung mit alltäglichem Charakter handelt.¹³ Das vordergründige des Spiels ist auch bei Fink das Gegensätzliche zur Arbeit, zum alltäglichen Ernst, etwas, dass um seiner selbst willen ausgeübt wird, eine Quelle von Lust und Vergnügen. Bei Fink taucht nun aber unmissverständlich eine Kritik am gelebten Spielbegriff auf, wenn dieser rein auf die Kindheit beschränkt aufgefasst wird, somit eine klare kindliche Konnotation besitzt:

„In ungehemmter Fröhlichkeit spielen noch die Kinder, die Erwachsenen tun es vielfach schon mit schlechtem Gewissen,

¹⁰ vgl. Caillois 1964, S. 63 ff.

¹¹ Caillois 1964, S. 64

¹² vgl. Fink 1979, S. 105f

¹³ vgl. ebd. S. 358

betrachten das Spiel als eine erholsame Freizeitbeschäftigung, die unseren Geist abspannt, von der Pflichtenbürde zeitweilig befreit. Das Spiel rückt so in die verdächtige Nähe des Müßiggangs.“¹⁴

Fink sieht hier ein gewisse Gefahr, die Vorzüge des Spiels den späteren, "ernsthaften" Lebensphase vorzuenthalten, dabei stellt er aber heraus, dass gerade das Spiel in seinen Eigenheiten dazu dienen kann, heilsame Kräfte und Gefühle von Freiheit freizusetzen.¹⁵

2.1.3 Zusammenfassung des Spielbegriffs

Die getroffenen Ausführungen sollten nun bereits eine Vorstellung vermittelt haben, welche Begrifflichkeit für eine sozialpädagogische Betrachtung von Spiel sinnvoll ist, welche Eigenheiten Spiel besitzt, durch welche Besonderheiten eine pädagogische Nutzung von Spielen lohnenswert ist.

Um die kulturenthropologische Betrachtung zusammenzufassen, werden an dieser Stelle nochmal die entscheidenden Punkte hervorgehoben und in ihrer Relevanz bewertet.

1. Spiele sind freie Handlungen

Die Spieler agieren aus freien Stücken, es gibt keinen Zwang an Spielen teilzunehmen, so dass davon auszugehen ist, dass bei Spielen die Motivation der Spieler im Vergleich zu anderen pädagogisch genutzten Arrangements deutlich gesteigert ist.

2. Spiel ist eine unproduktive, zweckfreie Handlung

Der Sinn des Spiels liegt eben im Spiel selber, das Spiel gibt vor, was nötig ist. Auch dieser Punkt stellt klar, dass eben durch die Zweckfreiheit des Spiels mögliche Alltagssorgen der Spielenden ausgeklammert werden, der Spielende somit tatsächlich im Spiel aufgehen kann.

¹⁴ Fink 1960, S. 76

¹⁵ vgl. Fink 1960, S. 244 f

3. Spiel ist räumlich und zeitlich begrenzt

Spiele haben erkennbare Begrenzungen, die dadurch vorgeben, dass Spielziele auch erreichbar sind, dass das Spielfeld überschaubar bleibt, somit Erfolgserlebnisse, im Gegensatz zum "Ernst des Lebens", mit hoher Wahrscheinlichkeit absehbar sind.

4. Spiele haben klare Regeln

Wer spielt, muss sich an Spielregeln halten, muss diese akzeptieren, da ohne ein solches die Befriedigung eines gespielten Spieles nicht erreichbar ist. Spiele sind also Experimentierfelder, in denen Regelverständnis und Regeleinhaltung unumgänglich sind.

5. Spiele besitzen ein verbindendes Element

Spiel ermöglicht durch seine Besonderheiten die Entwicklung eines Wir-Gefühls, die Spielenden bilden eine Gemeinschaft auch über die Spieldauer hinaus, welches nicht zuletzt für die Förderung pro-sozialen Verhaltens äußerst sinnvoll scheint.

6. Spiele haben reinigenden Einfluss auf die Spieler

Spiele können durch ihre Besonderheiten dazu führen, dass der Spieler Kraft für das Nicht-Spielen gewinnt, dass eventuelle Frustration abgebaut und somit ein besseres Regenerieren für die Nicht-Spiel-Welt ermöglicht wird.

Dieser Zusammenfassung folgend ergeben sich bereits stichhaltige Gründe, warum insbesondere das Spiel für die Soziale Arbeit, insbesondere die Jugendsozialarbeit als Methode hilfreich sein kann. Um die tatsächliche pädagogische Relevanz von Spielen herauszustellen, werden nun im folgenden Abschnitt entsprechende Verknüpfungen erstellt.

2.2. Pädagogische Bedeutung von Spiel

Dem Spiel wird innerhalb der Pädagogik schon seit langer Zeit eine breite Bedeutung eingeräumt, durch die oben herausgestellten Besonderheiten des Spiels ist bereits erkennbar geworden, welche Potentiale das Spiel an sich bietet, welche Fördermöglichkeiten durch eine sinnvolle pädagogische Nutzung von Spiel ersichtlich sind. Innerhalb der Pädagogik wird dem Spiel insbesondere in der Elementarpädagogik großer Raum eingeräumt. Das Spiel wird als indirekte Erziehungsmaßnahme bewusst eingesetzt, um Entwicklungen anzustoßen, um Welterfahrung und Weltverständnis zu ermöglichen.

Zurückgehend auf Rousseau als "Entdecker der Kindheit" hat sich innerhalb der Pädagogik die Betrachtung des kindlichen Spiels stark bemüht¹⁶, Wirkungsmechanismen und Funktionsweisen des Spiels herauszustellen und diese für die eigene Disziplin nutzbar zu machen. Seit der Entdeckung der Kindheit als eigenständige, vom Erwachsenenleben losgelöste Phase der Menschwerdung¹⁷ wird in der Pädagogik untersucht, welche Selbstbildungsformen in Kindheit und Jugend existieren, wie diese auch pädagogisch genutzt werden können. Ohne jetzt auf entsprechende Entwicklungen in der pädagogischen Betrachtung von Spiel einzugehen (erwähnenswert wäre an dieser Stelle etwa Fröbel mit seinen Spielgaben als systematischem Versuch, Spiel und Spielzeug für die Förderung kindlicher Entwicklung nutzbar zu machen¹⁸) sollen dennoch wichtige pädagogische Betrachtungen zu Spiel mit den bereits getroffenen Feststellungen zu Spiel verknüpft werden, um die Potentiale des Spiels auch in sozialpädagogisch relevanter Weise herauszustellen.

Die Feststellung, dass alle höheren Lebewesen spielen, dass insbesondere aber die Kinder, seien es junge Hunde die miteinander raufen oder aber kleine Kinder, die völlig in einer Handlung versunken, mit ihrer Puppe spielen, hat

¹⁶ vgl. van Hentig 2003

¹⁷ vgl. Aries 1996

¹⁸ vgl. Heiland 2003

innerhalb der Pädagogik den Blick auf das Spiel als elementare Betätigung gelenkt. Ein Erklärung für die pädagogische Beschäftigung sieht etwa Scheuerl darin, dass etwa im 18. Jahrhundert durch die sich ausbreitende Industrialisierung eine Unterscheidung von Arbeit und Freizeit stattfand, welches dazu führte, dass Spiel eben als Freizeittätigkeit zunehmenden Raum gewann und für die systematische Pädagogik zunehmend interessant wurde.¹⁹ Erste pädagogische Theorien zu Spiel betrachteten dieses als Mittel zur Triebbefriedigung, der in den Kinder innewohnende Drang zum Spielen, eben jener Spieltrieb, sollte als Ausgangspunkt für Erziehung und Bildung genutzt werden um Lebenstauglichkeit durch Spiel zu fördern. Fortführend entwickelte sich in der Pädagogik die Ansicht, dass Spiel als Übung für das anschließende Erwachsenenleben dient, dass durch Spiel wichtige Funktionen für das Leben erlernt und gefestigt werden. Groos etwa sieht in Kampfspielen von Jungen oder Puppenspielen von Mädchen instinktive Handlungen, um spätere Rollenerwartungen, sei es der männliche Soldat, oder die Kindererziehung durch die Frau, spielend zu erlernen, die angeborenen Anlagen durch das Spiel zu festigen.²⁰ Aufbauend auf derartigen instinkttheoretischen Annahmen zum Spiel griff Freud das Spielen auch für seine Triebtheorie auf. So betrachtet Freud das Spielen als kathartische Funktion, durch welche frustrierende Erlebnisse in lustvolle Realität umgewandelt werden können, somit das Spiel eine psychohygienische Funktion besitzt.²¹

Die älteren spieltheoretischen Ansätze wurden und werden fortlaufend ergänzt und erweitert. Armin Krenz etwa stellt fest, dass der französische Entwicklungstheoretiker Jean Piaget „das Spiel des Kindes als einen permanenten Versuch [...] (versteht), sein Umfeld in das eigene Denken, Handeln und Gestalten einzubeziehen, *um erlebte Situationen zu begreifen und möglichst aktiv mitbestimmen zu können.*“²² Damit ist also ausgedrückt, dass Spiel dazu dient, Welt zu verstehen, Selbstwirksamkeit zu ermöglichen und

¹⁹ Vgl. Scheuerl 1988, S. 34

²⁰ Vgl. Groos 1973, S. 483. ff

²¹ Zu Freud und Spiel siehe Freud: Jenseits des Lustprinzips. 1923

²² Krenz 2014

somit eine tragfähige Aneignung von Welt bedeutet.

Diese bei weitem nicht vollständige Betrachtung zur pädagogischen Bedeutung von Spielen sollte an dieser Stelle reichen, um basale pädagogische Möglichkeiten von Spiel herauszustellen. An dieser Stelle bleibt also festzuhalten, dass Spiel zum einen eine einübende als auch eine reinigende Funktion für den Spielenden haben kann, aber in jedem Falle immer ein Instrument von Weltverstehen und Weltaneignung darstellt.

2.3. Zusammenführung zu einem Spielbegriff, welcher für die Soziale Arbeit sinnvoll scheint

Um für diese Arbeit nun einen brauchbaren Begriff von Spiel zu haben, soll nun an dieser Stelle eine zweckdienliche Zusammenfassung des Bisherigen erfolgen. Was zeichnet Spiel aus, warum sollte insbesondere in der offenen Jugendsozialarbeit *spielend* gearbeitet werden?

Um diese Frage zu beantworten, scheint es erneut lohnenswert, Huizinga zu Wort kommen zu lassen:

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selbst hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des "Anderseins" als das "gewöhnliche Leben"“²³

Diese Kennzeichen geben eindeutig vor, was Spiel ist, zuallererst eine freie Handlung, welche durch die gegebene Grenzen abgeschlossen ist, welche notwendigerweise Regeln und damit verbunden Regelakzeptanz voraussetzt, keinem äußeren Zweck dient und mit Spannung, Freude, letztlich Lustgewinn verbunden ist und welche es dabei ermöglicht, ein Wir-Gefühl zu schaffen. Der

²³ Huizinga 2001, S. 37

Nutzen von Spiel wurde unter der pädagogischen Betrachtung festgehalten, Spiel dient der Übung, hat durchaus kartharsische Effekte und ist nicht zuletzt ein wirksames Mittel zur Weltaneignung.

2.4 Fördermöglichkeiten von Spiel

Bleibt noch zu klären, welche Möglichkeiten das Spiel für den Spielenden bietet. Armin Krenz spricht in diesem Zusammenhang davon, dass Spielende so genannte generalisierende Soft-Skills entwickeln, welche Grundlage für viele Fertigkeiten des Menschen darstellen. Die von Krenz aufgezeigten generalisierenden Fähigkeiten und Leistungen bestehen aus folgenden²⁴:

- *Vernetzungen und Verbindungen herstellen*: durch Spiel lernen die Spielenden niederschwellig, wie Dinge zu kombinieren und zu koordinieren sind, sie erhalten Einblick in Funktionsweisen und Nutzungsweisen von unterschiedlichsten Dingen und Sachverhalten und stellen Verbindungen zur eigenen Person und Lebenswelt her.
- *Zuwendung aufbringen*: Spiel fördert nicht zuletzt Interesse am Geschehen, erzeugt durch seine besonderen Eigenschaften ein hohes Maß an intrinsischer Motivation, wodurch Aufmerksamkeit gefördert wird. Durch den interaktiven Charakter des Spiels werden Kontakt- und Beziehungserfahrungen ermöglicht, sei es zu Dingen oder Personen.
- *Analysen vornehmen*: Spielende lernen aktiv Situationen zu betrachten, zu analysieren, zu reflektieren und somit auch differenziert und problemorientiert zu durchleuchten.

²⁴ Vgl. Krenz 2014

- *Synthesen bilden*: Spielende lernen zudem, problemorientiert Schlüsse zu ziehen, Zusammenhänge zu erkennen und Lösungsansätze zu entwickeln.
- *Vergleiche anstellen*: Spiele fördern die Fähigkeit, Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede zwischen Personen, Dingen und Ereignissen zu erkennen.
- *Systematisierungen vornehmen*: Die Spielenden werden durch Spiel dazu angeregt, Generalisierungen zu erkennen, Struktur und Ordnung in vielfältige Sachverhalte zu bringen und mit diesem eben systematisch vorgehen zu können.
- *Codierungen verinnerlichen*: während des Spiels und vor allem während des wiederholten Spiels lernen die Spielenden, verschiedene, lebensweltliche Codierungen kennen letztlich auch zu verinnerlichen.
- *Wahrnehmung erweitern*: durch Spiele ist es möglich, verschiedene Wahrnehmungsarten und –formen kennenzulernen und diese für das eigene Leben nutzbar zu machen, diese durch Übung stetig zu präzisieren.
- *funktionelle Systeme entwickeln*: komplexe Spielabläufe und Spielerfahrungen schaffen es, effiziente Muster und Strategien des Denkens und Handelns zu erproben und letztlich für das eigene Leben nutzbar zu machen.
- *Regelsysteme erkennen und zu nutzen wissen*: Spiele schaffen Regelerfahrungen, lassen gewisse, vernetzte Systeme erleben und dadurch auch Verständnis und Einsicht entstehen. Die Spielenden erhalten Einblick in vergleichbare Systeme, erlernen demokratische Prinzipien durch Selbsterfahrung und Partizipation.

- *Kreativität entwickeln*: Spiele ermöglichen es, ohne Gefahr, kreative, innovative Lösungswege zu entwickeln, die eigene Phantasie einzusetzen und dadurch tätig zu werden.

Diese Übersicht macht unmissverständlich klar, welches ungeheure pädagogische Potential in Spielen liegt, warum die Soziale Arbeit nicht zuletzt in der offenen Jugendsozialarbeit auf die angeführten Fördermöglichkeiten zurückgreifen sollte. Durch den besonderen Charakter des Spiels ist es wie herausgestellt möglich, eben spielerisch gewisse Fähig- und Fertigkeiten zu fördern, welche durch andere Methoden der Sozialen Arbeit nur schwer in den Fokus gerückt werden können. Die genannten Förderpotentiale von Spiel geben nun gewisse Kategorien vor, anhand welcher die pädagogische Bedeutsamkeit von Spielen hinsichtlich des beabsichtigten Mehrwerts für die Spielenden beurteilt werden kann. Dazu in den folgenden Kapiteln mehr.

2.5 Bedingungen für wirksame Spiele

Um das gesamte Förderpotential von Spiel als sozialpädagogischer Methode nutzen zu können, verweist Armin Krenz darauf, dass folgende Bedingungen berücksichtigt werden sollten, um tatsächlichen Mehrwert durch Spiel zu ermöglichen²⁵:

1. Zeit

Damit ein Spiel wirksam werden kann, die Spielenden von den Potentialen des jeweiligen Spiels profitieren können, ist es unumgänglich, dem Spiel die nötige Zeit einzuräumen. Da Spiele wie bereits festgestellt eine eigene Sphäre erzeugen, ist es nötig, den Spielenden die Zeit für das Erlebnis innerhalb dieser Sphäre zur Verfügung zu stellen. Dabei ist zwingend auf eine altersgemäße Dauer des Spiels zu achten.

²⁵ Vgl. Krenz 2014

2. Platz

Ein Spiel braucht Raum, braucht Platz. Je nach Spieltyp variieren selbstverständlich die Bedürfnisse, es sollte aber eben berücksichtigt werden, dass der jeweilige Lebensraum der Spielenden als grobe Vorstellung von Raum herangezogen werden sollte.

3. Materialien

Spiele leben nicht zuletzt von den verwendeten Materialien. Um ein fesselndes Spiel zu entwerfen, benötigt es entsprechende Anregung durch Materialien, seien es die Spielfiguren des Brettspiels, der Ball des Sportspiels oder eben Materialsammlungen, welche während eines komplexen Spieles für eine mögliche Lösung kombiniert oder gar zweckentfremdet werden müssen. Je anregender und ergänzender die Materialien sind, desto intensiver kann ein Spiel auf den Spielenden wirken. Krenz hält dazu fest, dass es „bei allen Materialien [...] aber nicht in erster Linie um fertige Spielmittel (geht) - vielmehr müssen die Materialien auch immer wieder entgegen ihrer funktionalen Bestimmung zweckentfremdet werden können und veränderbar sein, Neugierde provozieren und die Fantasie [...] anregen.“²⁶ Hier wird deutlich, dass der Spielleiter, der Vorbereiter, der Sozialpädagoge durch entsprechend unterstützende Materialwahl einen enormen Beitrag für das Gelingen eines Spiels, für das Erreichen eines möglichen Förderziels leisten kann.

4. Mitspieler/innen

Da bereits herausgestellt wurde, dass Spiel auch durch die entstehenden Gemeinschaften bestimmt ist, haben die Mitspieler für die Spielbarkeit, die Wirksamkeit eines Spiels große Bedeutung. Spiel kann der Identitätsentwicklung und der Förderung sozialer Kompetenzen dienlich sein, so gesehen ist es die Interaktion mit den Mitspielern, welche insbesondere für die Nutzung von Spiel in der Sozialen Arbeit höchsten Stellenwert besitzt. Je interaktionsförderlicher ein Spiel ist, desto stärkere Effekte kann der Sozialpädagoge ermöglichen.

²⁶ Krenz 2014

5. Entscheidungsfreiheit

Da Spiel als eine freie Handlung gekennzeichnet ist, ist es von hoher Bedeutsamkeit, wenn ein wirksames Spiel auch entsprechend von den Spielern empfunden wird. Um entsprechend zu wirken, sollten Spiele lebensnah ansetzen, sollte auf förderliche Lebensweltorientierung gebaut werden, da anderenfalls der ursprüngliche Charakter des Spiels verloren geht, dadurch letztlich die Motivation der Spielenden ungünstig beeinflusst wird und die möglichen Förderziele des Spiels nicht umgesetzt werden können. Aber nicht nur bei der Wahl des Spiels ist die genannte Entscheidungsfreiheit bedeutsam, auch während des Spiels sollte darauf geachtet werden, den Spielenden eine größtmögliche Freiheit zu schaffen, damit in der Sphäre des Spiels Kompetenzen entwickelt und gefördert werden können.

6. Ruhe

Um ein Spiel vollends wirksam werden zu lassen, ist es wichtig, den Spielenden die Ruhe zum Spielen zu ermöglichen. Auch wenn vieles sicher hektisch und turbulent ablaufen wird, ist es dennoch nötig, den Spielenden die tatsächlich benötigte Ruhe für das Spielerlebnis zu garantieren. Hier ist nicht zuletzt auch der typische Ablauf eines Spiels zu berücksichtigen, sei es der Einstieg in das Spiel, das langsame Einleben in die Spielsphäre, der Hauptteil des Spiels, das tatsächliche und versunkene Spielen oder der nötige Abschluss des Spiels, welche für ein nachhaltiges Spielerlebnis und damit auch für die Erreichung möglicher Förderziele wichtig sind. Um diesen Ablauf des Spiels zu ermöglichen, ist es eben wichtig, den Spielenden die benötigte Ruhe zu geben.

Um also die oben beschriebenen Potentiale des Spiels in der Sozialen Arbeit nutzen zu wollen, ist es unumgänglich, die hier beschriebenen förderlichen Bedingungen für wirksame Spiele zu berücksichtigen. Erst wenn der Sozialpädagoge ausreichend Zeit und Raum zur Verfügung stellt, anregende Materialien einbindet, ein hohes Maß an Interaktion ermöglicht, den Spielenden sowohl bei der Themenwahl als auch während des Spiels ein hohes Maß an

Freiheit lässt und letztlich auch Ruhe ermöglicht, kann mit Spiel in der Sozialen Arbeit viel erreicht werden.

Das bedeutet nicht, dass Spiele, welche die oben angeführten Bedingungen nicht berücksichtigen, weniger wirksam sein müssen, es deutet aber darauf hin, dass bei bestmöglicher Berücksichtigung der angeführten Elemente eben deutlich stärkere Effekte erzielt werden können.

3. Wirksames Spiel in der Sozialen Arbeit

Wie bereits angeführt existieren unterschiedlichste Arten von Spiel, alle durch die herausgestellten Besonderheiten gekennzeichnet, welche für eine sozialpädagogische Nutzung unterschiedliche Sinnhaftigkeit besitzen. Je nach Verständnis des pädagogischen Auftrags machen einzelne Formen mehr oder weniger Sinn, führen verschiedene Spiele zu verschiedenen Zielen. Wird offene Jugendsozialarbeit als bloße Beschäftigung aufgefasst, soll diese nur der Belustigung der Jugendlichen dienen, so ist es relativ gleich, welche Art von Spiel gewählt wird. Hier ist es lediglich entscheidend, dass die Jugendlichen ihr Spiel selbst wählen, sozusagen frei entscheiden, was wie und wann gespielt wird. Nimmt man aber den pädagogischen Auftrag der Sozialen Arbeit ernst, ist es deutlich erkennbar, dass nicht jedes Spiel als sinnvoll für die Arbeit gelten kann. Vergewissert man sich der eigenen Arbeit, dem pädagogischen Auftrag, so ist es ersichtlich, dass zur Nutzung des gesamten Potentials von Spiel die bereits beschriebenen Bedingungen erfüllt werden sollten, um dadurch eben einen pädagogischen Mehrwert für die Spielenden zu generieren. Sicherlich lernt der Jugendliche während einer Partie *Mensch Ärger Dich Nicht* neben dem tatsächlichen Spiel auch andere Fähigkeiten, seien es Geduld, Frustrationstoleranz oder Regelverständnis, aber für die globalen Ziele der Sozialen Arbeit, Persönlichkeitsentwicklung, positive Verhaltensentwicklung und soziale Integration, ist mit einer Partie Schach nicht allzu viel erreicht. Um diese großen Ziele in den Blick zu nehmen, ist es hilfreich, sich den Möglichkeiten von Spiel bewusst zu werden und unter Berücksichtigung der genannten Bedingungen komplexe Spiele zu spielen, welche vielfältige

Fördermöglichkeiten besitzen. Man sollte bei der umfänglichen Betrachtung von Spiel als eigenständige Methode der Sozialpädagogik nicht außer Acht lassen, dass jedes Spiel, welches einer pädagogischen Absicht folgt, durchaus als beabsichtigte Handlung, somit als unfrei, aufgefasst werden kann. Wie herausgestellt ist, es hinsichtlich der vollen Ausnutzung der Potentiale von Spiel sinnvoll, ein Spiel als möglichst frei von äußeren Absichten zu gestalten. Das heißt aber nicht, dass pädagogisch genutzte Spiele keine Spiele sind (siehe die von Huizinga in die Diskussion eingebrachten Kennzeichen von Spiel), es heißt vielmehr, dass der Sozialpädagoge bei der Wahl, beziehungsweise Gestaltung eines Spiels eben den Aspekt der größtmöglichen Freiheit berücksichtigen sollte. Das Ziel für die Gestaltung pädagogischer Spiele sollte also sein, möglichst unterschwellig die beabsichtigten Ziele mit einem Höchstmaß an Freiheit für die Spielenden zu erreichen.

Anhand der oben beschriebenen Sachverhalte sollte es nun möglich sein festzuhalten, was ein sinnvolles und weitreichend wirksames Spiel für die pädagogische Nutzung kennzeichnen sollte:

- Spiel passiert freiwillig, entwickelt eine eigene Sphäre
- Spiel hat von allen akzeptierte Regeln
- Spiel lebt von Interaktion
- Spiel ermöglicht Freiraum für eigene Entscheidungen
- Spiel ermöglicht dem Spielenden vielfältige Erfahrungen zur Entwicklung von wichtigen Fähigkeiten
- Spiel erfordert Kreativität und Kooperationsbereitschaft
- Spiel erzeugt Gemeinschaft und schafft ein Wir-Gefühl
- Spiel besitzt anregende und fördernde Elemente und Materialien
- Spiel ist lebensnah
- Spiel braucht Zeit und Ruhe

Die oben genannten Gütekriterien stellen eine Zusammenfassung der betrachteten Kennzeichen von Spiel unter pädagogischer Perspektive dar. Die genannten Kriterien sind als optimale Kennzeichen aufzufassen, das heißt, dass ein umfangreich wirksames Spiel innerhalb der Pädagogik möglichst viele der herausgearbeiteten Punkte aufweisen sollte um die weiter oben beschriebenen Förderpotentiale weitgehend auszuschöpfen. Bei der Gestaltung eines sozialpädagogisch wirksamen Spiels scheint es somit äußerst hilfreich, die genannten Kennzeichen zu berücksichtigen, um wichtige Fähig- und Fertigkeiten der Spielenden zu fördern und zu entwickeln.

Im Folgenden sollen nun existierende Spiele der sozialpädagogischen Landschaft in und um Dresden unter den herausgearbeiteten Kennzeichen näher betrachtet und hinsichtlich ihrer Wirksamkeit beurteilt werden. Um das Vorhaben zu verwirklichen, wurde gezielt bei Trägern der offenen Jugendsozialarbeit in Dresden angefragt, ob eine Hospitation zu angebotenen Spielen möglich ist und diese Spiele auch in der vorliegenden Arbeit als Beispiel betrachtet werden dürfen. Dieses Unterfangen stellte sich als durchaus schwierig heraus, aber dennoch konnten zwei verschiedene Angebote gefunden werden, welche im Folgenden für die Arbeit dargestellt und analysiert werden.

4. Exemplarische Betrachtung einzelner Spiele

Für die sozialpädagogische Betrachtung von Spiel in dieser Arbeit wurden folgende Spiele ausgewählt:

1. Das „Erich Kästner – Detektivspiel“ der Dresdner Stadt-Indianer
2. Die appgestützte Action-Bound der Gedenkstätten Zeithain

Die im Folgenden zu besprechenden Spiele weisen einen wie bereits als wichtig herausgestellten hohen Komplexitätsgrad auf, um dadurch nachweisen zu können, dass die oben herausgearbeiteten Kriterien für Spiele in der Sozialen Arbeit bei starker Berücksichtigung dazu beitragen sollten, größeres Förderpotential zu bieten als eben weniger komplexe, somit weniger Kennzeichen berücksichtigende Spiele.

4.1 Erich Kästner – Detektivspiel²⁷

Das Erich Kästner – Detektivspiel der Dresdner Stadt-Indianer ist ein Stadt-Spiel für Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Alter von 11 bis 80 Jahren. Es handelt sich bei diesem Spiel um eine Adaption des bekannten Räuber-und-Gendarm-Spiels, welches durch eine Verbindung zu Erich Kästner eine spannende Stadtrallye entlang der Orte der Kindheit Kästners ermöglicht. Das Spiel wird auf der zugehörigen Homepage der Dresdner Stadt-Indianer folgendermaßen beschrieben:

„Jagt die Popkornbande! - Tatort Neustadt

Für 8-100 Detektive von 11-80 Jahren

Die Popkorn-Bande will die Erinnerung an Erich Kästner auslöschen, damit niemand mehr Bücher liest – vor allem keine Kästner-Bücher. Denn Leser kaufen kein Popcorn und auch kein anderes Knabberzeug. Statt altmodisch in Büchern zu blättern, sollen die Menschen lieber fernsehen, daddeln und im Internet surfen. Bis sie viereckige Augen haben. Denn das treibt den Popcorn-Verkauf an.

Deshalb hat die Popcorn-Bande die wichtigsten Kindheits-Orte Kästners in der Dresdner Neustadt mit Zeichen markiert und zur Sprengung vorbereitet. Aus diesen Zeichen lässt sich auf den Chef der Popcorn-Bande schließen. Wenn es Euch gelingt, ihn festzunehmen, rettet ihr das Andenken an Dresdens berühmtesten Sohn und dürft Euch im Goldenen Buch der Stadt verewigen.“²⁸

Das Detektivspiel ist ausgelegt für 3 bis 100 Teilnehmer im Alter von 11 bis 80 Jahren bei einer Gruppengröße von 4 bis 6 Spielern pro Gruppe. Das Spiel selbst findet bei einer Dauer von etwa 3 Stunden im Stadtteil Äußere Neustadt

²⁷ Die folgenden Passagen folgen zum einen einem persönlichen Gespräch mit Herrn Müller, dem Dresdner Stadt-Indianer, und zum Anderen der eigenen Beobachtung einer Runde Erich Kästner – Detektivspiel.

²⁸ <http://dresdner-stadtindianer.de/kaestner-detektivspiel/uebersicht/> am 28.07.2017

statt. Herr Müller, der Stadt-Indianer, ermöglichte es, bei einem Durchlauf des Spiels zu hospitieren, um für die vorliegende Arbeit einen Einblick in das Detektivspiel zu bekommen.

Die beabsichtigten Ziele des Erich Kästner – Detektivspiels, getrennt in nur dem speziellen Spiel innewohnende und den bereits beschriebenen generalisierenden Soft-Skills, sind die Folgenden:

Spielspezifische Ziele:

1. Vordergründig ist es Ziel, den Teilnehmern einen Einblick in Leben und Werk Kästners zu geben, seine Kindheit und Jugend in Dresden erfahrbar zu machen und damit Wissen zu seiner Person zu vermitteln.
2. Die Stadtteilrallye vermittelt Wissen über den sozialen Nahraum der Äußeren Neustadt Dresdens

Des Weiteren möchte das Kästner-Spiel generalisierende Fähigkeiten und Verhaltensweisen ausbauen, dazu im Folgenden mehr.

Ablauf des Spiels:

Am Tage der Hospitation waren 20 Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 13 und 16 Jahren zusammengekommen, um sich auf den Spuren Kästners als Detektive zu beweisen. Bestens vorbereitet durch eine ehrenamtliche Helferin, einer Studentin der Sozialen Arbeit der EHS Dresden, welche einen kurzen Abriss über das Leben und Wirken Erich Kästners zum Besten gab, wurden die 20 Kinder in 4 Teams aufgeteilt, anschließend wurde der Ablauf des Spiels besprochen. Während der Einführung in die Funktionsweise des Spiels bemühten sich die Stadt-Indianer, eine Sphäre von Tragweite zu beschwören, es wurde auf die notwendige Kooperation der einzelnen Teams verwiesen, um während des Spiels den vermuteten Bösewicht zu stellen, zudem wurde auf die in Aussicht stehende Belohnung der Detektive hingewiesen. Bereits zu diesem Zeitpunkt war die Begeisterung der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen spürbar.

Im weiteren Verlauf wurde konkreter auf den Ablauf eingegangen. Für jedes der 4 Teams gibt es 9 anzulaufende Ziele in der Äußeren Neustadt, welche mithilfe der ausgehändigten Unterlagen gefunden werden sollen. Jedes dieser Ziele kann durch Arbeit mit den Materialien, diese beinhalten wissenswerte Fakten zu Kästner, Beschreibungen der Örtlichkeiten sowie einen Stadtplan mit den eingezeichneten Zielen. Zudem wird jedem Team ein Mobiltelefon ausgehändigt, welches im Notfall den Kontakt mit den Stadt-Indianern ermöglichen soll. Während dieser Schnitzeljagd sollen die Spieler zudem ein für das Stellen des Bösewichts wichtiges Lösungswort finden. Dazu sind an jedem anzulaufenden Punkt Hinweise und kleine Knobeleyen versteckt, mit deren Hilfe die Spieler jeweils einen nötigen Buchstaben herausfinden und letztlich zum Lösungswort zusammenbauen können um mit diesem im Finale des Spiels den Bösewicht stellen zu können.

Nachdem also der Ablauf des Spiels verstanden war, machten sich die Kinder und Jugendlichen selbstständig auf den Weg, um innerhalb von 2 Stunden die Rätsel zu lösen. Während dieser Zeit waren auch die Stadt-Indianer im Spielgebiet unterwegs, um bei möglichen Schwierigkeiten Hilfestellung zu geben. Dasjenige Team, welches die 9 erforderlichen Ziele in der schnellsten Zeit erreichen und dabei die korrekten Buchstaben für das Lösungswort ermitteln konnte, haben, dem Verlauf folgend, den Bösewicht gestellt.

Analyse des Erich Kästner – Detektivspiels

An dieser Stelle soll das Spiel nach den erarbeiteten Kriterien für die pädagogische Wirksamkeit von Spielen analysiert werden.

Spiel passiert freiwillig, entwickelt eine eigene Sphäre

Wie bereits oben angedeutet, ist der Aspekt der Freiwilligkeit in einem erweiterten Verständnis zu verstehen. Selbstverständlich finden sich die Teilnehmer eher selten frei zusammen, das Spiel wird oftmals von Schulklassen gebucht, aber dennoch sind die Abläufe des Spiels durch weitreichend zweckfreie, also nicht außerhalb des Spielsystems liegende Handlungen

gekennzeichnet. Durch den besonderen Rahmen des Spiels gelingt es, eine eigene Welt zu schaffen, eine motivationsfördernde Sphäre zu entwickeln, in welcher die Spielenden eben freiwillige Handlungsschritte durchlaufen.

Somit ist dieses Kennzeichen erfüllt, gute Voraussetzungen, damit das Spiel wirksam werden kann.

Spiel hat von allen akzeptierte Regeln

Das Kästner-Spiel hat ein zu Beginn des Spiels vorgestelltes Regelwerk, bzw. eine Vorgabe des Ablaufs. Durch die heraufbeschworene Spielwelt, die Sphäre, wird bereits zu Beginn ein hohes Maß an Begeisterung geweckt, so dass die Akzeptanz der Spielregeln hoch ist. Aufgrund des abgesteckten Rahmens ist das Spiel für jeden Teilnehmer nachvollziehbar, ermöglicht so also ein Erlebnis für jeden Einzelnen.

Spiel lebt von Interaktion

Durch die Aufteilung in Kleingruppen (4 – 6 Teilnehmer) ist es für den Spielablauf zwingend notwendig, dass kooperiert wird. Durch die geschickte Wahl der Gruppengröße ist es möglich, tatsächlich intensive soziale Erfahrungen zu ermöglichen, Interaktion also gezielt zu fördern.

Spiel ermöglicht Freiraum für eigene Entscheidungen

Auch wenn das Spiel einem vorgefertigten Ablauf folgt, haben die Spieler während des eigenständigen Erkundens freie Wahl, den weiteren Weg selbst zu bestimmen, auch war es den Teilnehmern freigestellt, das Spiel jederzeit zu beenden um anschließend zum vereinbarten Treffpunkt zurück zu kommen. Für das Lösen der Rätselaufgaben ist es den Spielern überlassen, wie sie diese bearbeiten und lösen, somit bietet das Kästner-Spiel innerhalb seiner Spielwelt ein recht hohes Maß an Selbstbestimmung.

Spiel ermöglicht dem Spielenden vielfältige Erfahrungen zur Entwicklung von wichtigen Fähigkeiten

Das Kästner-Spiel setzt neben den offensichtlichen Zielen, Wissen über Kästner und die Äußere Neustadt zu erwerben, auf die gezielte Nutzung individueller

Kompetenzen, bzw. auf die interaktive Stärkung dieser. Neben den basalen Fähigkeiten der Orientierung im Raum, schließlich wird mit einem Stadtplan gespielt, sind die zu absolvierenden Aufgaben durch kreative Kombination individueller Kenntnisse und Fähigkeiten zu lösen, so dass tatsächlich vielfältige Erfahrungen ermöglicht werden.

Spiel erfordert Kreativität und Kooperationsbereitschaft

Wie bereits beschrieben ist es zur Aufdeckung des Bösewichts von wichtiger Bedeutung, das innerhalb der Kleingruppen interagiert wird, nur durch Nutzung der jeweils individuellen Kompetenzen und durch Kooperation mit den Teammitgliedern ist es möglich, kreative Lösungen für die einzelnen Rätselaufgaben zu finden, das Ziel zu erreichen, somit das Spiel zu durchlaufen.

Spiel erzeugt Gemeinschaft und schafft ein Wir-Gefühl

es war unbedingt von Nöten im Team gemeinschaftlich zusammen zu arbeiten weil sonst die Aufgaben wahrscheinlich nicht gelöst werden konnten, außerdem war das Angebot des Spielleiters in Situationen die nicht lösbar waren vorbei zu kommen und unterstützend Hilfe zu leisten, auch eine Möglichkeit Vertrauen und ein Wir-Gefühl zu schaffen!

Spiel besitzt anregende und fördernde Elemente und Materialien

die Orientierung anhand eines Stadtplanes erfolgen sollte, genau so war die Kommunikation mit Passanten bestimmt ein anregendes und eben Förderndes Element dieses Spieles, auch spielte die Konkurrenz unter den vier Teams eine Rolle. Zu diesem Zwecke hatte der Spielleiter zum Beginn und bei der Einweisung fürs Spiel gesorgt. Kämpferisches und engagiertes Vorgehen gegen den gemeinsamen Gegner und in der Auslosung eines Hauptpreises für das erste Team mit den meist richtigen Lösungen

Spiel ist lebensnah

Das Erich Kästner – Detektivspiel ist relativ lebensnah. Zum einen basiert das Spiel auf einem zeitlosen Roman Kästners, spricht damit Kinder und Jugendliche

lebensnah an, zum anderen findet das Spiel in der Dresdner Neustadt statt, einem belebten Viertel Dresdens, welches insbesondere für Jugendliche eine hohe Attraktivität besitzt. Somit ist das Spiel durchaus lebensnah und bietet damit beste Möglichkeiten, den Spielenden einen nachhaltigen Mehrwert zu bieten.

Spiel braucht Zeit und Ruhe

Dieser Punkt ist als durchaus schwierig zu betrachten. Aufgrund der recht knappen Zeitvorgaben war der gesamte Spielablauf recht straff organisiert, was dem Spiel aber eigentlich zugutekam. Die Spieler waren aufmerksam, verstanden die Spielregeln ziemlich schnell und waren im Anschluss gut in der Lage, in der Spielwelt einzutauchen. Durch die zeitliche Vorgabe von 2 Stunden Spielzeit war es aber nur bedingt möglich, eigenen Raum zu nutzen, Zeit selbst einzuteilen. Einzelne Teams nahmen sich aber während des Verlaufs tatsächlich mehr Zeit für eigene Erkundungen, so dass am Ende weniger Aufgaben und Rätsel gelöst werden konnten, das Endergebnis also abweichend von den effektiver spielenden Teams war, dem Spielerlebnis hat das aber keinen Abbruch getan. An dieser Stelle wäre es aber dennoch hilfreich, eine individuellere Zeiteinteilung zu ermöglichen und damit ein intensiveres und förderlicheres Spielerlebnis zu ermöglichen. Dem sind aber sicherlich personelle Grenzen gesetzt.

Zusammenfassung des Erich Kästner – Detektivspiels

Alles in Allem schafft es das vorgestellte Spiel außerordentlich gut, die als wichtig herausgestellten Kriterien von Spiel zu berücksichtigen, auch wenn einzelne Punkte, wie noch zu zeigen sein wird, noch Verbesserungspotential besitzen.

4.2 Action-Bound der Gedenkstätten Zeithain²⁹

Das im Folgenden beschriebene Spiel ist ein Angebot der Stiftung Sächsische Gedenkstätten Ehrenhain/Zeithain. Die Gedenkstätte Ehrenhain/Zeithain ist eine Einrichtung der genannten Stiftung, in welcher an die Opfer des Kriegsgefangenenlagers zwischen 1941 und 1945 erinnert werden soll.³⁰ Laut eigener Aussage ist die Gedenkstätte eine Informations- und Bildungsstätte sowie eine Anlaufstelle für Angehörige der ehemaligen Kriegsgefangenen. Die Gedenkstätte bietet neben Erinnerungsstätte und entsprechenden Führungen auch pädagogische Angebote für Schüler ab der 8. Klasse, ergänzend zum Geschichtsunterricht an. Eines dieser Angebote ist die nun zu betrachtende Action Bound. Als Action Bound wird eine appgestützte interaktive Schnitzeljagd bezeichnet, welche mit Hilfe des Anbieters von Action Bounds³¹ erstellt wurde, und welche nun als ergänzendes pädagogisches Angebot der Gedenkstätten erlebbar ist. Auf der Homepage der Gedenkstätte wird das Spiel als Tablet-Tour beworben:

„TABLET-TOUR – Interaktive Spurensuche auf dem ehemaligen Lagergelände

Die Jugendlichen erkunden mit einer interaktiven Rallye das ehemalige Gelände des Kriegsgefangenenlagers am Bahnhof Jacobsthal. Ausgerüstet mit einem Tablet begeben sie sich in Kleingruppen auf einer 2 km langen Strecke durch das Naturschutzgebiet Gohrischheide entlang der Spuren des Gefangenenlagers. Mit Hilfe einer digitalen App werden die Schüler spielerisch von Station zu Station geführt. Zeitzeugenberichte, historische Fotos und Filmsequenzen vermitteln dabei die Lebensbedingungen und den Aufbau des Lagers.“³²

Interessierte Bildungseinrichtungen, im besonderen allgemeinbildende Schulen

²⁹ Die folgenden Passagen folgen unter anderem einem persönlichen Gespräch mit Frau Manukjan, einer Mitarbeiterin der Gedenkstätte Zeithain und einer der Hauptverantwortlichen für die vorgestellte Action-Bound, sowie einer Besichtigung des Geländes der Gedenkstätte Zeithain

³⁰ siehe dazu <https://www.stsg.de/cms/zeithain/startseite>, am 15.08.2017

³¹ siehe dazu <https://de.actionbound.com/>

³² <https://www.stsg.de/cms/zeithain/paedagogisch/projektarbeit>, am 15.08.2017

haben die Möglichkeit, die App für eine Jahresgebühr von 100 € vollumfänglich zu nutzen. Die nach eigenen Angaben 2 ½ Stunden dauernde Tablet-Tour ist eine von Nora Manukjan erstellte Einzel-Bound, welche an sich klar vorbereitet und nahezu unveränderlich ist. Das eindeutige Ziel dieses Spiels ist es, den teilnehmenden Schülern, medial gestützt, Wissenswertes zum ehemaligen Kriegsgefangenenlager näherzubringen.

Das Spiel beginnt für die teilnehmenden Spieler mit einer kleinen Einführung in die Geschichte des ehemaligen Gefangenenlagers. Das Lager war ehemals in verschiedene Bereiche eingeteilt, welche wiederum verschieden verortet waren. Das ehemalige Hauptlager befindet sich heute in einem Naturschutzgebiet, welches im Laufe des Spiels durch Nutzung der App, der Tablet-Tour, erfahren werden soll. Die Spielenden werden nach der kurzen Einführung in Teams zu jeweils zwei Teilnehmern eingeteilt und mit einem Tablet ausgestattet, mit dessen Hilfe die Action-Bound gespielt werden kann. Das Tablet dient nun in Folge als interaktive Karte, mit der das Gelände des ehemaligen Lagers erkundet werden soll. Die App selbst stellt den Spielern Aufgaben und Rätsel, welche bei Erfüllung jeweils den nächsten Wegpunkt vorgibt, so dass die Teams in ständiger Interaktion durch das große Gelände geführt werden. Während des Wegs über das Gelände bietet die Action-Bound vielfältige Informationen zur Geschichte des Ortes, welche jeweils relevant für die Beantwortung der gestellten Aufgaben sind. Die Aufgaben sind entweder als multiple Choice Fragen aufgebaut, oder aber als offene Frage gestellt, wobei die tatsächliche Antwort aber keinen Einfluss auf den Hinweis zum nächsten Wegpunkt hat, dies aber den Spielern nicht bekannt ist. Neben konkreten Fragen sind einige der Rätsel auch durch das Finden von Lösungswörtern oder das Einscannen von versteckten Codes zu lösen. Zusätzlich bietet die Action-Bound die Möglichkeit, Fotos zu machen und diese mithilfe der App zu bearbeiten. Am Ende einer jeden gelösten Aufgabe werden Punkte zur Belohnung vergeben und der Weg zur nächsten Aufgabe aufgezeigt. Das kann durch eine gezielte Wegbeschreibung passieren oder durch die Vorgabe der entsprechenden Himmelsrichtung, auch biete die App die Möglichkeit per GPS zu navigieren. Verschiedene Punkte sind

kenntlich gemacht oder noch bestehende Gebäude außerhalb des Geländes werden als Anlaufpunkte benannt. Im Gesamten ist die zu absolvierende Strecke über das ehemalige Gefangenenlager etwa 2,5 Kilometer lang, für welche etwa 1,5 Stunden Zeit eingeplant sind. Nachdem die Spieler mithilfe der Action-Bound den Zielpunkt erreicht haben, können sich die einzelnen Teams miteinander vergleichen und durch die unterwegs vergebenen Punkte einen Gewinner küren.

Analyse der Action-Bound der Gedenkstätte Zeithain

Im Folgenden soll die Tablet-Tour der Gedenkstätte Zeithain anhand der als förderlich herausgestellten Kriterien von Spiel analysiert und bewertet werden.

Spiel passiert freiwillig, entwickelt eine eigene Sphäre

Wie auch beim Erich Kästner – Detektivspiel ist dieses Kriterium in einem erweiterten Verständnis zu betrachten. Der Grund für das Spielen ist sicher weniger frei, aber der Spielablauf selbst wird von den einzelnen Teams innerhalb der Spielwelt frei durchlaufen. Durch die eindringliche Atmosphäre der Gedenkstätte und die intensive Begleitung mithilfe der App entsteht aber während des Spiels eine tatsächlich eigene Sphäre, welche die Spielenden durchaus in ihren Bann zieht. Gute Voraussetzungen also, damit dieses Spiel einen Mehrwert für die Spielenden generiert.

Spiel hat von allen akzeptierte Regeln

Auch hier ist durch die engen Vorgaben und die stringente Abfolge der App für alle Spieler ersichtlich, welche Rahmenbedingungen für das Spiel gelten. In Verbindung mit der sich bildenden Sphäre des Spiels entsteht so eine eindeutige Regelung, welche dem Spiel dienlich ist. Auch ist durch dieses Arrangement ein erneutes Spielen möglich, somit ist dieses Kriterium erfüllt. Das Regelwerk schafft dadurch für die Spielenden ein gewisses Maß an Sicherheit und ermöglicht es, Fördermöglichkeiten gezielt umzusetzen.

Spiel lebt von Interaktion

Das Spiel baut eindeutig auf die Interaktion der Teilnehmer. Auch wenn es gewollt ist, das lediglich in kleinen Teams gespielt wird, ist es für den Spielerfolg dennoch notwendig, zu kooperieren und zu interagieren. Neben der sozialen Interaktion mit dem Teampartner ist es zudem erforderlich, mit der führenden App zu interagieren. Dieses Kriterium wurde also berücksichtigt, aber scheint es für die sozialen Potentiale von Spiel sicher effektiver, wenn die Größe der Spielerteams entsprechend größer gewählt würde, damit dem Aspekt der Interaktion noch größerer Raum gegeben wird, somit grundlegende soziale Kompetenzen noch gezielter gefördert werden könnten.

Spiel ermöglicht Freiraum für eigene Entscheidungen

Diesem Kriterium wird die Action-Bound nur schwer gerecht. Durch die sehr linearen Vorgaben der App ist der tatsächliche Entscheidungsfreiraum für die Spielenden eher als gering anzusehen. Zwar bietet die App die Möglichkeit, eigene Lösungen zu entwickeln und mit der Einbindung von Fotos das Spielerlebnis zu individualisieren, dennoch sind die Rahmenvorgaben recht eng, so dass diesem Kriterium nur bedingt Rücksicht geschenkt wurde. AN dieser Stelle wäre noch Verbesserungspotential vorhanden, um das Spielerlebnis noch intensiver und förderlicher zu gestalten.

Spiel ermöglicht dem Spielenden vielfältige Erfahrungen zur Entwicklung von wichtigen Fähigkeiten

Die Action-Bound schafft es durch die Verbindung von erlebter Geschichte, medialer Unterstützung und notwendiger Interaktion in Zweierteams sehr gut, unterschwellig Kompetenzen zu fördern. Sei es die Erarbeitung von Wissen, die Vernetzung von Inhalten und die Verbindung zu erforderlichen Lösungen herzustellen. Auch wenn das Ziel der Bound, der Erwerb von geschichtlichem Wissen, recht vordergründig ist, so schafft es das Spiel dennoch, durch die eindringliche Atmosphäre vielfältige Erfahrungen zu schaffen, welche gezielt die oben beschriebenen generalisierten Fähigkeiten ansprechen und fördern.

Spiel erfordert Kreativität und Kooperationsbereitschaft

Die Tablet-Tour schafft es innerhalb ihres Rahmens sehr gut, Kreativität und Kooperationsbereitschaft zu fördern. Durch die app-gestützte Einbindung von Fotos und den damit verbundenen Nutzungsmöglichkeiten ist ein gewisses Maß an Kreativität nötig und für das Spielerlebnis förderlich. Auch ist durch das stete Agieren in Teams ein gewisses Maß an Kooperationsbereitschaft nötig. Dieses Kriterium ist aber, wie bereits unter dem Punkt der Interaktion beschrieben, für eine weitreichend wirksames Spiel sicher stärker in den Fokus zu rücken.

Spiel erzeugt Gemeinschaft und schafft ein Wir-Gefühl

Auch zu diesem Kriterium muss festgehalten werden, dass durch die eindringliche Atmosphäre der Gedenkstätte ein hohes Maß an Verbundenheit geschaffen wird, welches dem Förderpotential des Spiels äußerst dienlich ist. Auch schafft es das Spiel, durch die notwendige Kooperation im Kleinteam ein wirksames Maß an Kohäsion herauszubilden. Auch wenn eine stärkere Gruppengröße sicher zusätzlich positive Effekte bieten könnte, ist die durch den Rahmen des Spiels vorgegebene Berücksichtigung dieses Kriteriums ausreichend erfüllt.

Spiel besitzt anregende und fördernde Elemente und Materialien

An dieser Stelle kann die Action-Bound herausragend punkten. Durch die Einbindung des Tablets, der Nutzung der App und der eben sehr eindringlichen Atmosphäre der Gedenkstätte bietet das Spiel insbesondere für die Zielgruppe der Jugendlichen äußerst förderliche Elemente, was der Nachhaltigkeit des Spiels sehr zugute kommt. Durch eben diese Einbindung lebensweltnaher Materialien schafft es das Spiel, Interesse zu wecken, Motivation herzustellen und damit hinsichtlich der oben erarbeiteten Förderpotentiale wirksam zu werden.

Spiel ist lebensnah

Wie bereits im vorhergehenden Punkt angesprochen ist die Action-Bound der Gedenkstätte Zeithain äußerst lebensnah. Auch wenn das eigentliche Thema des Spiels, das Gedenken an das ehemalige Kriegsgefangenenlager nur

bedingt lebensnah ist, so ist dennoch durch die Einbettung in den schulischen Geschichtsunterricht und die Verwendung aktueller Medien eine Nähe zur Lebenswelt der Jugendlichen geschaffen, welches dem Spiel äußerst dienlich ist.

Spiel braucht Zeit und Ruhe

Das letzte herausgestellte Kriterium von Spiel wurde in der Action-Bound berücksichtigt. Auch wenn der Zeitrahmen für das Absolvieren der vorgegebenen Strecke recht knapp ist, bietet das Gelände der Gedenkstätte entsprechende Möglichkeiten für die Spielenden, einen individuellen Wechsel von Aktivität und Ruhe zu ermöglichen. Durch die kleinen Teams ist es möglich, effektiv und damit hilfreich mit der vorgegebene Zeit umzugehen. Dies ist für die Nachhaltigkeit des Spiels hilfreich und wichtig.

Zusammenfassung der Tablet-Tour der Gedenkstätte Zeithain

Die hier vorgestellte Action-Bound der Gedenkstätte Zeithain schafft es innerhalb ihres Rahmens durchaus, die Kriterien von Spiel für zu berücksichtigen und dadurch einen Mehrwert für die Spielenden zu erzielen. Dennoch ist anzumerken, dass das vordergründige Ziel der Wissensvermittlung recht schwer wiegt und dadurch nicht das gesamte Förderpotential von Spiel als sozialpädagogischer Methode ausgeschöpft werden kann. Eine Abänderung der Teamgröße wäre bereits ein kleiner Schritt, dem Spiel zusätzliche Möglichkeiten zu geben.

4.3 Wirksamkeitsvergleich der vorgestellten Spiele

Beide vorgestellten Spiele sprechen die Zielgruppe der Jugendlichen an, sind als Schnitzeljagd konzipiert und versuchen neben dem jeweiligen vordergründigen Ziel der Wissensvermittlung, auf der einen Seite als schulstoffergänzend zu Erich Kästner, auf der anderen als Ergänzung zum Geschichtsunterricht über die NS-Zeit das Besondere des Spiels für eine größtmögliche Förderung der Spielenden zu nutzen. Wenn man sich die Bewertungen der Angebote seitens der Spieler anschaut³³, lässt sich ohne weiteres festhalten, dass die Spielenden von den Angeboten begeistert waren, das Besondere des Spiels als jeweils sehr förderlich ansahen und dadurch wirklichen Mehrwert gewinnen konnten. Insbesondere die Verkettung des vordergründigen Ziels mit den Besonderheiten des Spiels, der Herstellung einer eigenen Sphäre, der Notwendigkeit der Kooperation und Interaktion, letztlich die Abweichung zum Alltag scheinen nach Aussagen der Spielenden deutlich dazu beigetragen zu haben, die jeweils vordergründigen Ziele gut erreicht zu haben. Betrachtet man nun aber die Angebote sozialpädagogisch mit dem Wissen um die unterschwelligen Förderpotentiale von Spiel, so lassen sich gewisse Unterschiede feststellen. Beide Spiele versuchen, die als wichtig herausgestellten Kriterien von Spiel als sozialpädagogischer Methode zu berücksichtigen, aber wie festgestellt gelingt das nicht bei beiden Spielen vollumfänglich. Selbstverständlich muss man bei einer Wirksamkeitsanalyse die entsprechenden Rahmenbedingungen betrachten, sollte berücksichtigt werden, dass sich derartige Angebote nur schwer miteinander vergleichen lassen und sowohl Träger, Örtlichkeit, als auch vordergründiges Ziel unterschiedlich sind, dennoch lassen sich durch die oben getroffenen Betrachtungen gewisse Verbesserungsmöglichkeiten finden, um den Spielen eine noch größere Wirksamkeit zu ermöglichen. Beiden Spielen gelingt es durch ihr Setting sehr gut, eine eigene Sphäre zu entwickeln, dadurch intrinsische Motivation zu schaffen und somit eine tiefgreifende und wirksame Atmosphäre für Lern- und

³³ siehe dazu die bereits vorgestellten Internetauftritte der Anbieter

Förderanregungen zu schaffen. Auch ist durch die klare Struktur ein nachvollziehbares Regelwerk ermöglicht, so dass bei beiden Spielen die Eindringlichkeit stark, die Gesamtarrangement entsprechend förderlich ist. Beiden Spielen gelingt es dadurch, den Spielenden vielfältige Erfahrungen zu bieten und dadurch viele der angesprochenen Fähigkeiten zu fördern. Unterschiede gibt es aber bei der Berücksichtigung der Kriterien Interaktion, Entscheidungsfreiheit, Kooperationsbereitschaft und Wir-Gefühl. Während das Erich Kästner – Detektivspiel deutlich stärker auf ein hohes Maß an sozialer Interaktion setzt, durch freiere Antwortmöglichkeiten stärker auf Kreativität und Kooperationsbereitschaft setzt und durch größere Teilnehmergruppen zudem die Entwicklung des Wir-Gefühl stärker fokussiert, liegt der Fokus der Action-Bound stärker auf dem vordergründigen Wissenserwerb. Das soll nicht heißen, dass die Bound schlechter ist, sie den Spielenden weniger Entwicklungsmöglichkeiten bietet, sondern vielmehr zeigt dies, dass durch stärkere Berücksichtigung der genannten Kriterien das app-gestützte Spiel noch wirksamer hinsichtlich der vorhandenen sozialpädagogisch relevanten Potentiale sein könnte. Trotz dieser Kritikpunkte hat die Action-Bound im Vergleich zum Erich Kästner – Detektivspiel einen hervorzuhebenden Pluspunkt. Durch die Nutzung des Tablets, der medial-gestützten Schnitzeljagd, bietet das Spiel einen insbesondere für die Zielgruppe der Jugendlichen stärkeren Lebensweltbezug. Durch das Nutzen der für die Jugendlichen unbestreitbar elementar wichtigen Technik schafft es die Action-Bound, ein enormes Potential für die intrinsische Motivation der Spielenden zu schaffen und damit auch äußerst förderlich auf den Lern- und Entwicklungserfolg einzuwirken.

Wie festgestellt, besitzen beide Spiele erkennbares Potential, nutzen die Besonderheiten von Spiel sinnvoll aus, und schaffen es so, den Spielenden ein unvergessliches, vom Alltag abweichendes Erlebnis zu schaffen, welches einen tatsächlichen Mehrwert bietet.

4.4 Pädagogische Konklusion der Betrachtungen

Wie aus den Ausführungen ersichtlich, bietet die Nutzung von Spiel erhebliches Potential für die Soziale Arbeit, insbesondere für die offene Kinder- und Jugendarbeit. Unabhängig von den vordergründigen Zielen pädagogischer Angebote, ist es für die Sozialpädagogik äußerst lohnenswert, Spiel als Methode zu wählen. Bei Berücksichtigung der vorgestellten Kriterien für wirksames Spiel sollte es gelingen, ein hohes Maß an Motivation zu schaffen, dadurch die Bereitschaft zu erhöhen, Lernerfolge zu erzielen, Entwicklungen anzustoßen. Wie festgestellt bietet Spiel die Möglichkeit, elementare Kompetenzen zu stärken und zu fördern, welche durch andere Methoden der Sozialen Arbeit nicht entsprechend umfangreich und nachhaltig angesprochen werden können.

Wie sollte also ein möglichst wirksames Spiel für die Soziale Arbeit aussehen?

Neben einem vordergründigen Thema, einem vordergründigen Ziel ist es für den Lern- und Entwicklungserfolg von entscheidender Bedeutung, durch das Spiel eine eigene Sphäre zu entwickeln. Erst wenn sich die Teilnehmer der besonderen Situation bewusst sind, die Abweichung vom Alltag erkennen und sich durch das Arrangement des Spiels auf dieses Besondere einlassen können, ist es möglich, die angesprochenen Förderpotentiale des Spiels zu nutzen. Wenn neben der Schaffung der einzigartigen Spielwelt zudem noch ein hohes Maß von sozialer Interaktion ermöglicht wird, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass die Teilnehmer wichtige soziale Kompetenzen erlernen und vertiefen. Zusätzlich sollte darauf geachtet werden, dass ausreichend Entscheidungsfreiheit ermöglicht wird, nicht zuletzt um dadurch kreative Lösungsansätze zu ermöglichen, Lösungsstrategien zu vermitteln. Je stärker das Spiel darauf abzielt, Kohäsion zu fördern, desto angeregter werden soziale Dynamiken entstehen, werden soziale Kompetenzen geschult, wird prosoziales Verhalten gefördert. Wenn daneben noch entsprechend anregende Elemente und Materialien verwendet werden, erzeugt das Spiel ein hohes Maß an Engagement und Kreativität. Ein ebenso wichtiger Aspekt ist die Lebensnähe

des Spiels. Je stärker die Spielenden in ihrer jeweils eigenen Welt angesprochen werden, je echter ein Spiel erscheint, je nachvollziehbarer es ist, desto leichter lassen sich Motivation und Bereitschaft herstellen, lassen sich Fähig- und Fertigkeiten gezielt fördern.

5. Fazit

Wie herausgestellt, bietet Spiel als sozialpädagogische Methode erhebliches Potential. Bei größtmöglicher Beachtung der herausgestellten Kriterien lassen sich unterschwellig viele und wichtige Kompetenzen der Spielenden fördern. Gerade in der offenen Kinder- und Jugendarbeit, der freizeitgestaltenden Arbeit, ist es für die Soziale Arbeit wichtig, Methoden zu finden, die unterschwellig ansetzen, auf das Engagement der Beteiligten setzen, Freiwilligkeit und Entscheidungsfreiheit als unverzichtbar voraussetzen. In dem genannten Arbeitsfeld ist es oftmals nicht möglich, mit dem gehobenen Zeigefinger pädagogisch wertvolle Angebote zu unterbreiten, Förderung zu ermöglichen. Die Soziale Arbeit ist hier darauf angewiesen, mit möglichst wenig Nachdruck viel zu erreichen. Jugendliche möchten in ihrer Freizeit keine Lehrmeister und Zeigefingerpädagogen erleben, sie möchten vordergründig Spaß und Erholung vom Alltag, sie möchten eben Freizeit. Um dieses Dilemma der Pädagogik aufzulösen ist es sinnvoll, die Jugendlichen dort abzuholen wo sie stehen, sie an der Gestaltung teilhaben zu lassen. Die Antwort auf dieses durchaus schwierige Unterfangen scheint die Nutzung von Spiel als Methode zu sein. Sie ermöglicht es, wie dargestellt, wichtige Entwicklungen anzustoßen, Kompetenzen zu fördern und damit Mehrwert zu generieren. Nur wenn die Soziale Arbeit erkennt, dass hier Lebensnähe, Freiraum und Freiheit zählen, kann sie entsprechende Angebote zur Verfügung stellen, die tatsächlich wirksam sind.

Literaturverzeichnis

Ariès, Philippe: Geschichte der Kindheit. München: dtv 1996.

Caillouis, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. München: Langen 1964.

Fink, Eugen: Spiel als Weltsymbol. In: Grätzel, Stephan; Nielsen, Cathrin; Sepp, Rainer (Hrsg.): Eugen Fink Gesamtausgabe. Band 7. Freiberg im Breisgau: Herder 1960, S. 30-224.

Fink, Eugen (1973): Die Weltbedeutung des Spiels. In: Grätzel, Stephan; Nielsen, Cathrin; Sepp, Rainer (Hrsg.): Eugen Fink Gesamtausgabe. Band 7. Freiberg im Breisgau: Herder 1973, S. 243-258.

Fink, Eugen: Grundphänomene des menschlichen Daseins. Freiburg im Breisgau: Alber 1979.

Groos, Karl: *Die Spiele des Menschen*. Hildesheim/New York: Olms 1973.

Heiland, Helmut: Friedrich Fröbel. In: Tenorth, Heinz-Elmar: Klassiker der Pädagogik. 1 - Von Erasmus bis Helene Lange. München: Beck 2003, S. 181-187.

Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt 2001.

Kolb, Michael: Spiel als Phänomen - Das Phänomen Spiel. Studien zu phänomenologisch anthropologischen Spieltheorien. Sankt Augustin: Academia Verlag Richarz 1990.

Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Weinheim und Basel: Beltz 2011.

Scheuerl, Hans: *Das Spiel*. Weinheim: Beltz 1990.

Scheuerl, Hans: Zur Begriffsbestimmung von „Spiel“ und „spielen“. In: *Zeitschrift für Pädagogik* 1975, Heft 21, S. 341-349.

Scheuerl, Hans: Alte und neue Spieltheorien. In: Flitner, Andreas: *Das Kinderspiel*. München: Piper 1988, S. 32-52.

van Hentig, Hartmut: Jean-Jacques Rousseau. In: Tenorth, Heinz-Elmar: *Klassiker der Pädagogik*. 1 - Von Erasmus bis Helene Lange. München: Beck 2003, S. 72-92.

Warwitz, Siegbert; Rudolf, Anita (Hrsg.): *Vom Sinn des Spielens. Reflexionen und Spielideen*. 3. Aufl. Baltmannsweiler: Schneider 2014, S. 8-17.

Internetquellen:

Krenz, Armin: "Das Spiel ist der Beruf jedes Kindes!". Das kindliche Spiel als Selbsterfahrungsfeld und Bildungsmittelpunkt für Kinder, In: Textor, M.R.: *Kindergartenpädagogik*. Online Handbuch. 2014.
<http://www.kindergartenpaedagogik.de/2100.html> Stand 26.07.2017

Dresdner Stadtindianer / Erich Kästner – Detektivspiel:

<http://dresdner-stadtindianer.de/kaestner-detektivspiel/uebersicht/>, aufgerufen am 28.07.2017

Gedenkstätte Ehrenhain/Zeithain / Action-Bound:

<https://www.stsg.de/cms/zeithain/startseite>, aufgerufen am 15.08.2017

<https://www.stsg.de/cms/zeithain/paedagogisch/projektarbeit>, aufgerufen am 15.08.2017

<https://de.actionbound.com/>, aufgerufen am 15.08.2017

Selbstständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich eidesstattlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Spiel in der Sozialen Arbeit. Sozialpädagogischer Sinn und Nutzen von Spielen in der offenen Jugendsozialarbeit.“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst habe und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die den Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen sind, habe ich in jedem Fall unter Angabe der Quelle der Entlehnung deutlich gemacht. Ich versichere, dass die Arbeit noch nicht veröffentlicht oder in einem anderen Prüfungsverfahren als Prüfungsleistung vorgelegt worden ist.

Dresden, den 21.08.2017

Sebastian Kretschmar